

# MICKEY

## GO-ALONG™ GAMES

### Four Different Memory Games

For 1-4 players / Ages 3-6

Rules © 1990 Parker Brothers, Division of Tonko Corporation.  
Beverly, MA 01915. Printed in U.S.A.

**NOTE TO PARENTS:** We hope you and your child enjoy these GO-ALONG™ Games. Once learned, your child can play them alone or with friends to practice important learning skills. You can even make up your own games! Please look for our other skill-building GO-ALONG Games featuring your child's favorite Disney pals.

**Equipment:** Travel Bag suitcase • 5 Suitcase Cards

• 16 Clothing Cards • 4 Outfit Cards (punch these out of the sheet)

### Game #1

**Matching Outfits: It's a race to find the four cards that match Mickey's outfit!**

**Setup:** (Use the 16 Clothing and 4 Outfit Cards.) Pick one of the Outfit Cards and put it face up in front of you. Spread out all the Clothing Cards face up. All players play at the same time.

**Gameplay:** Quick as you can, pick out all four Clothing Cards that match your Outfit Card, and yell, "Mickey's all packed!"

**Winning:** The first player to find all four wins the game!

### Game #2

**Sorting Clothes: From memory, can you find the four pieces of clothing that match Mickey's outfit?**

**Setup:** (Use all the cards.) Pick one of the Outfit Cards and put it face up in front of you. Mix up all the Clothing and Suitcase Cards and spread them face down in rows. The youngest player goes first, and play passes to the left.

**Gameplay:** On your turn, turn over one card. If it matches any part of your Outfit, keep it and turn over

another. Your turn ends as soon as you turn up a card that doesn't match; put it back face down where you found it. Leave all Suitcase Cards face up where you found them.

**Winning:** The first player to find all four Clothing Cards to match his/her Outfit Card wins.

**Variation:** Whenever you turn up a Suitcase Card, switch your Outfit Card and any already-matched-up Clothing Cards with another player. Now try to match your *new* Outfit Card. Leave the Suitcase Card face up and take another turn.

### Game #3

**Help Mickey Remember: Can you remember - in order - what Mickey has packed in his bag?**

**Setup:** (Use the Clothing Cards and the Travel Bag.) Mix up the cards to form a draw pile face down next to the open Travel Bag. The youngest player goes first, and play passes to the left.

**Gameplay:** Draw a card from the pile — let's say it's the red slippers — look at it, show it to the other players, and announce, "Mickey is going on vacation and in his bag he has packed his red slippers." "Pack" the red slippers card face down in the bag.

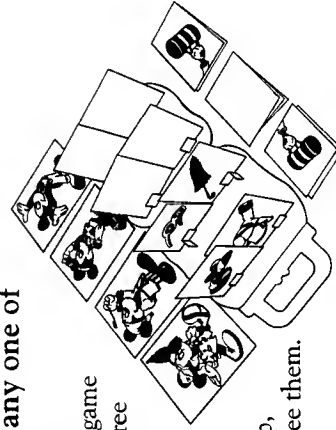
The next player draws a card and "packs" it while reciting all the things packed so far: "Mickey is going on vacation, and in his bag he has packed his red slippers ... and his toothbrush..." Each player in turn draws, recites the list, and adds a new card. Any player unable to correctly recite the list is eliminated from play.

**Winning:** The last player who correctly recites the entire list wins.

### Game #4 — FOR 2 PLAYERS

**Suitcase Rummy: Who can collect all four cards that match any one of Mickey's outfits?**

**Setup:** (Use all the game parts; separate the three kinds of cards.) Place the open Travel Bag between you. Place the four Outfit Cards off to the side, face up, where you both can see them.



Each of you puts two Suitcase Cards face up in front of you. (Set aside the fifth, unused Suitcase Card.) Mix up the Clothing Cards and deal four face down to each of you. Place these cards into the slots in the side of the Travel Bag facing you (see illustration); this is your "hand," so don't let your opponent see it! Place the leftover Clothing Cards face down to form a draw pile between you.

**Gameplay:** Look at your "hand" and compare it with the four Outfit Cards on the table: decide which outfit you will try to complete by collecting all four of its cards. (Don't tell your opponent!) You will do so turn by turn by either 1) picking up the top discard if it's something you need, or 2) drawing a new card, or 3) asking your opponent for a card you need. If you decide to ask for a card, you might ask, "Do you have any shoes?" If your opponent gives you a card\* that helps complete your Outfit, keep it. If your opponent does not give you what you asked for, draw the top card from the draw pile or discard pile. If at the end of any turn you end up with more than four cards, you must discard one.

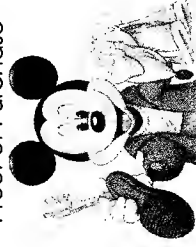
**\*Note:** You must give up a card you are asked for *unless* you use one of your two Suitcase Cards, announcing, "Sorry, Mickey's Travel Bag is closed!" Then discard the Suitcase Card.

**Winning:** The first player who collects all four cards to complete any one of the outfits wins.

We will be happy to hear your questions or comments about this game. Write to: Consumer Relations, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.



Proof of Purchase



**Mickey GO-ALONG™ Games**  
© The Walt Disney Company



## Cuatro juegos de memoria distintos

Para 1 – 4 jugadores de entre 3 y 6 años

Reglas ©1990 por Parker Brothers, una división de Tonko Corporation, Beverly, MA 01915. Impreso en los EE. UU. de América.

**AVISO A LOS PADRES:** Nuestro deseo es que tanto ustedes como los niños se diviertan con estos GO-ALONG™ Games. Una vez que los niños hayan aprendido a jugar, podrán hacerlo sólo o con amigos y practicar el uso de importantes aptitudes de aprendizaje e incluso inventar nuevos juegos. Por favor, compre otros GO-ALONG Games de refuerzo de aptitudes.

**EQUIPO:** Maleta de viaje • 5 Cartas de Maleta • 16 Cartas de Ropa • 4 Cartas de Conjuntos de ropa (retire estas cartas de la plancha)

## Juego Nº 1

**Completar el conjunto de ropa: Se trata de una carrera para encontrar las cuatro cartas que completan el conjunto de Mickey!**

**Preparación:** (Use las 16 Cartas de Ropa y las 4 Cartas de Conjuntos.) Tome una de las cuatro Cartas de Conjuntos y póngala cara arriba, frente a sí. Dispense cara arriba todas las Cartas de Ropa. Todos los participantes juegan al mismo tiempo.

**Juego:** Tome las cuatro Cartas de Ropa que corresponden a su Carta de Conjunto tan rápidamente como pueda y grite "¡Mickey está listo!"

**Ganador:** Gana el primer jugador que encuentra las cuatro cartas.

## Juego Nº 2

**Clasificando ropa: ¿puede acordarse de memoria cuáles son las cuatro Cartas de Ropa que corresponden al conjunto de Mickey?**

**Preparación:** (Use todas las cartas.) Tome una de las cuatro Cartas de Conjuntos y póngala cara arriba, frente a sí. Mezcle todas las Cartas de Ropa y de Maleta y póngalas

igual, en fila y cara abajo. El jugador de menor edad empieza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.

**Juego:** Cuando llegue su turno, dé vuelta una carta. Si corresponde a su Carta de Conjunto, guárdela y dé vuelta otra. Su turno finaliza cuando da vuelta una Carta de Ropa que no pertenece a su Carta de Conjunto. Ponga la carta cara abajo, donde la encontró. Coloque las Cartas de Maleta cara arriba, en el lugar en que las encontró.

**Ganador:** Gana el primer jugador que encuentra las cuatro Cartas de Ropa que corresponden a su Carta de Conjunto.

**Variación:** Cada vez que da vuelta una Carta de Maleta, *intercambie* con otro jugador su Carta de Conjunto y toda Carta de Ropa que le pertenezca. Luego trate de encontrar todas las cartas que corresponden a su nueva Carta de Conjunto. Deje las Cartas de Maleta cara arriba y comience un nuevo turno.

## Juego Nº 3

**Ayude a Mickey: ¿Recuerda qué fue lo que Mickey puso en su maleta, en el orden correcto?**

**Preparación:** (Use las Cartas de Ropa y la Maleta de Viaje.) Mezcle las cartas y colóquelas en una pila, cara abajo y junto a la Maleta de Viaje. El jugador de menor edad comienza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.

**Juego:** Tome una carta de la pila. Supongamos que ha sacado la zapatilla roja. Mírela, muéstrela a los demás jugadores y anuncie: "Mickey se va de vacaciones y ha guardado en su maleta las zapatillas rojas". "Guarde" la carta de las zapatillas rojas, poniéndola *cara abajo* en la maleta.

El siguiente jugador retira una carta y la "guarda", mientras anuncia todas las cosas guardadas hasta ese momento:

"Mickey se va de vacaciones y ha guardado en su maleta las zapatillas rojas y el cepillo de dientes..." Por turnos, cada jugador retira una carta, recita la lista y añade una nueva carta. Todo jugador que no pueda repetir correctamente la lista es eliminado del juego.

**Ganador:** Gana el último jugador que repite correctamente la lista.

## Juego Nº 4

**Para dos jugadores: Maleta Rummy: ¿quién puede reunir las cuatro cartas que corresponden a cualquiera de los conjuntos de vestir de Mickey?**

**Preparación:** (Use todos los componentes del juego; separe los tres tipos de cartas.) (Consulte la ilustración en el reverso.) Coloque la Maleta de Viaje abierta entre usted y el otro jugador. Coloque las cuatro Cartas de Conjunto cara arriba, a un costado, donde puedan verlas ambos jugadores. Cada uno de los jugadores debe colocar frente a sí dos Cartas de Maleta cara arriba (deje de lado la quinta Carta de Maleta). Mezcle las Cartas de Ropa y reparta cuatro, cara abajo, a cada uno. Coloque estas cartas frente a sí, en las ranuras que se encuentran a los costados de la Maleta de Viaje. Esta es su "mano", así que no deje que su oponente vea sus cartas. Coloque las Cartas de Ropa restantes cara abajo, en una pila frente a ambos.

**Juego:** Mire sus cartas y compárelas con las cuatro Cartas de Conjunto que están sobre la mesa. Elija el conjunto que intentará completar, tratando de reunir las cuatro Cartas que le corresponden. ¡No le diga a su oponente qué conjunto ha elegido! Para completar el conjunto podrá: 1) retirar la última carta desechada, si la necesita, o 2) retirar una carta nueva de la pila, o 3) solicitar a su oponente una carta que necesita. Si decide solicitar una carta, podrá hacer la siguiente pregunta: "¿Tienes algún par de zapatos?" Si su oponente le entrega una carta\* que le ayuda a completar su conjunto, guárdela. Si su oponente no le entrega la carta solicitada, retire la última carta de la pila de cartas nuevas o de la pila de cartas desechadas. Si al final de un turno se queda con más de cuatro cartas, deberá deshacerse de una.

**\*Aviso:** Si se le pide una carta que posee, deberá entregarla a menos que use una de las Cartas de Maleta. En ese caso, anuncie: "Lo siento, la Maleta de Viaje de Mickey está cerrada" y deshágase de una de las dos cartas.

**Ganador:** Gana el primer jugador que reúne las cuatro cartas que completan una de las Cartas de Conjunto.

Tendremos mucho agrado en responder a cualquier de sus preguntas o comentarios sobre el juego. Escriba o: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA, 01915.